GE
Security

NX-10

Manuel d’utilisation



GE l’imagination en action

La directive européenne 2002/96/EC « Déchets d'Equipements Electriques et Electroniques » (DEEE) a pour but de minimiser l'impact des déchets électriques et électroniques sur l'environnement et la santé humaine. Conformément à cette directive, tout équipement électrique disposant de ce symbole ne doit pas être jeté dans les systèmes d'évacuation des déchets publics européens.



Les utilisateurs européens d'équipement électrique doivent désormais renvoyer tout équipement électrique en fin de vie pour évacuation.

Vous trouverez de plus amples informations sur le site Web suivant : www.recyclethis.info.

Norme 98/482/EC

(s'applique aux produits portant la marque CE)

Ce produit a été agréé conformément à la Décision du conseil 98/482/EC qui spécifie, au niveau européen, les exigences de raccordement pour la connexion des équipements terminaux au réseau téléphonique commuté public (RTCP) analogiques. Toutefois, en raison des divergences entre les RTCP des différents pays, cet agrément ne constitue pas en lui-même une garantie inconditionnelle de fonctionnement sur les points de raccordement de chaque réseau RTCP.

ww.gesecurity.com

Copyright(c) 2009 GE Security B.V. Tous droits réservés. GE Security B.V. autorise la réimpression de ce manuel uniquement pour une utilisation interne. GE Security B.V. se réserve le droit de modifier les informations sans préavis.

Sommaire

Schéma des menus

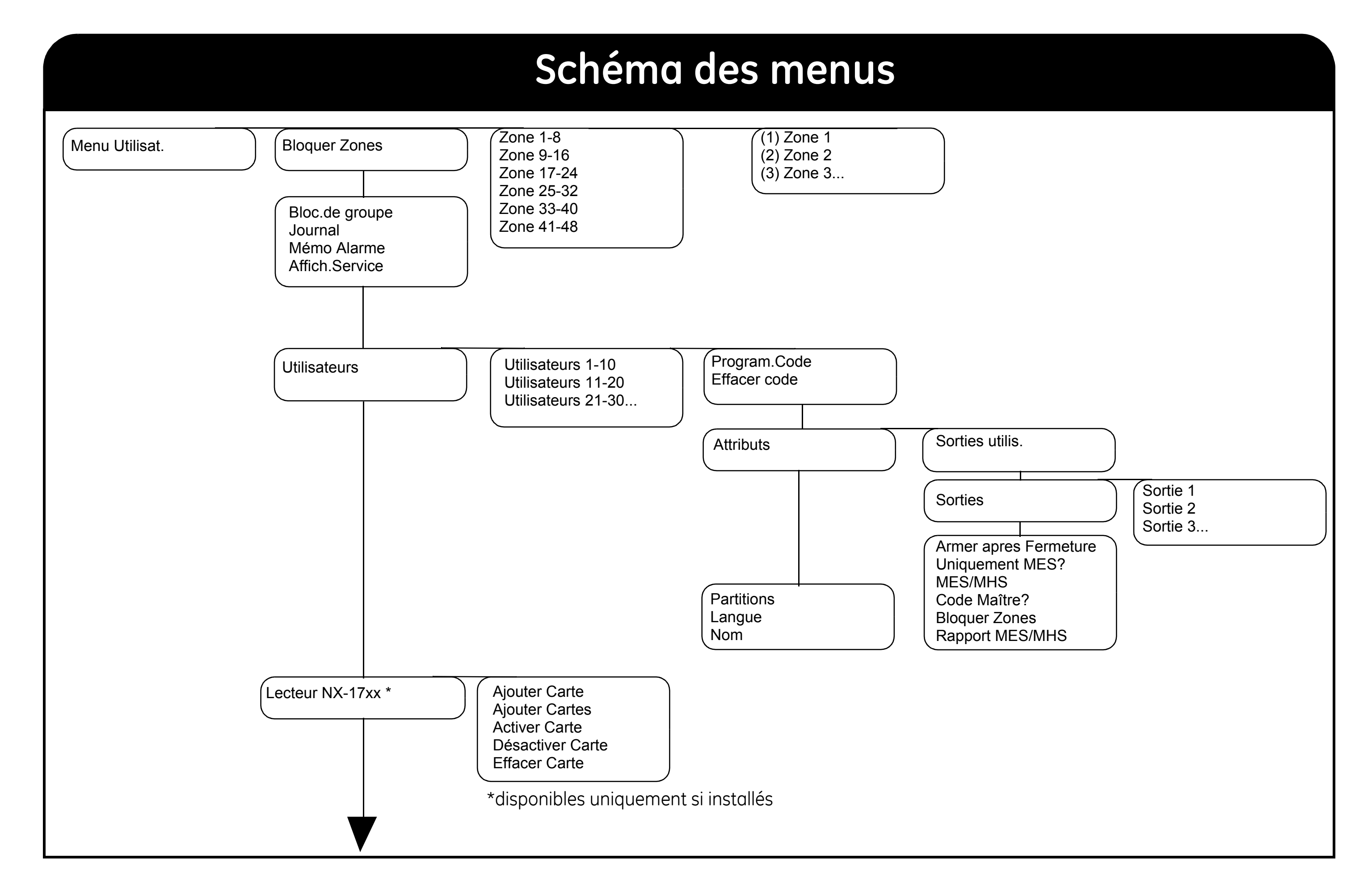
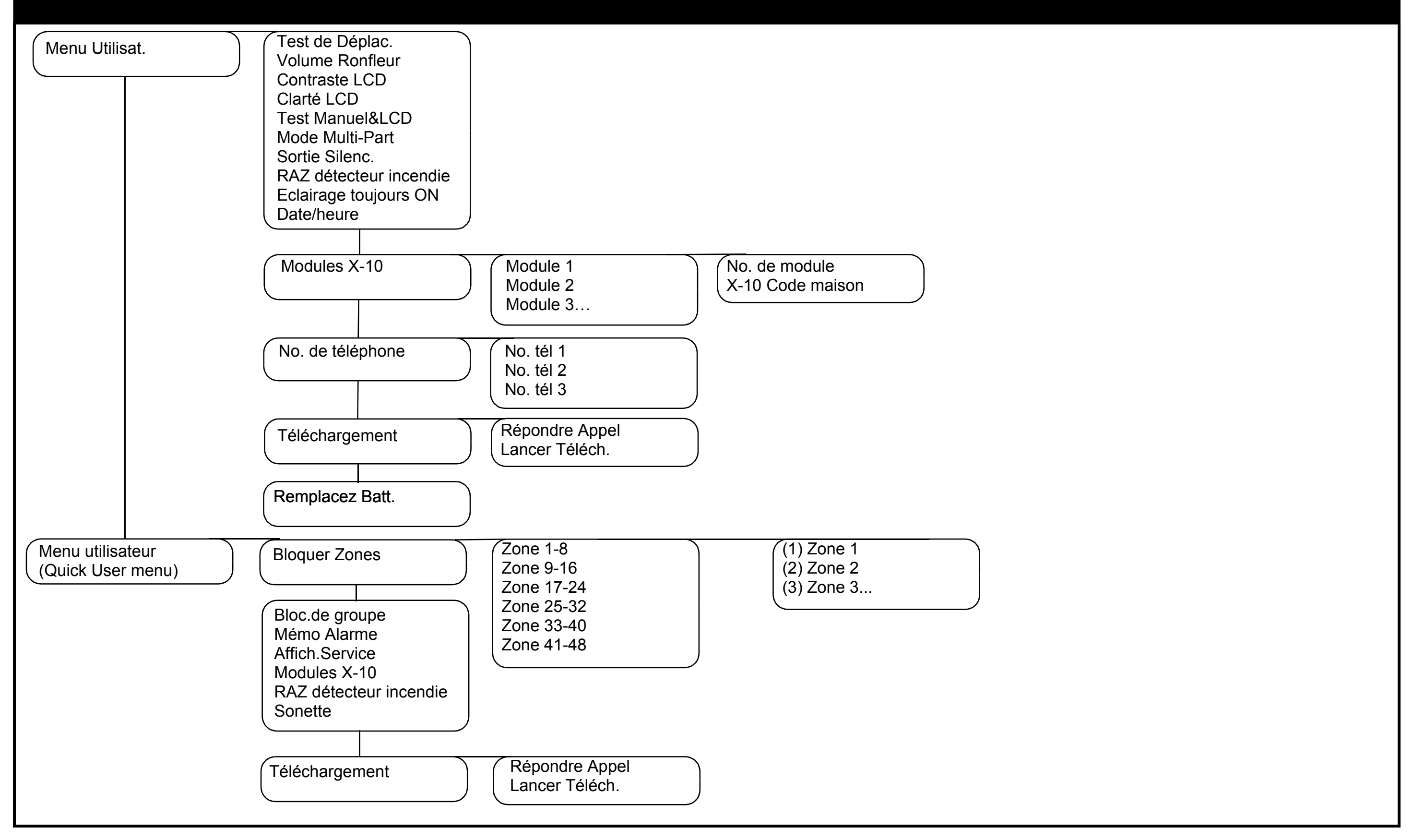
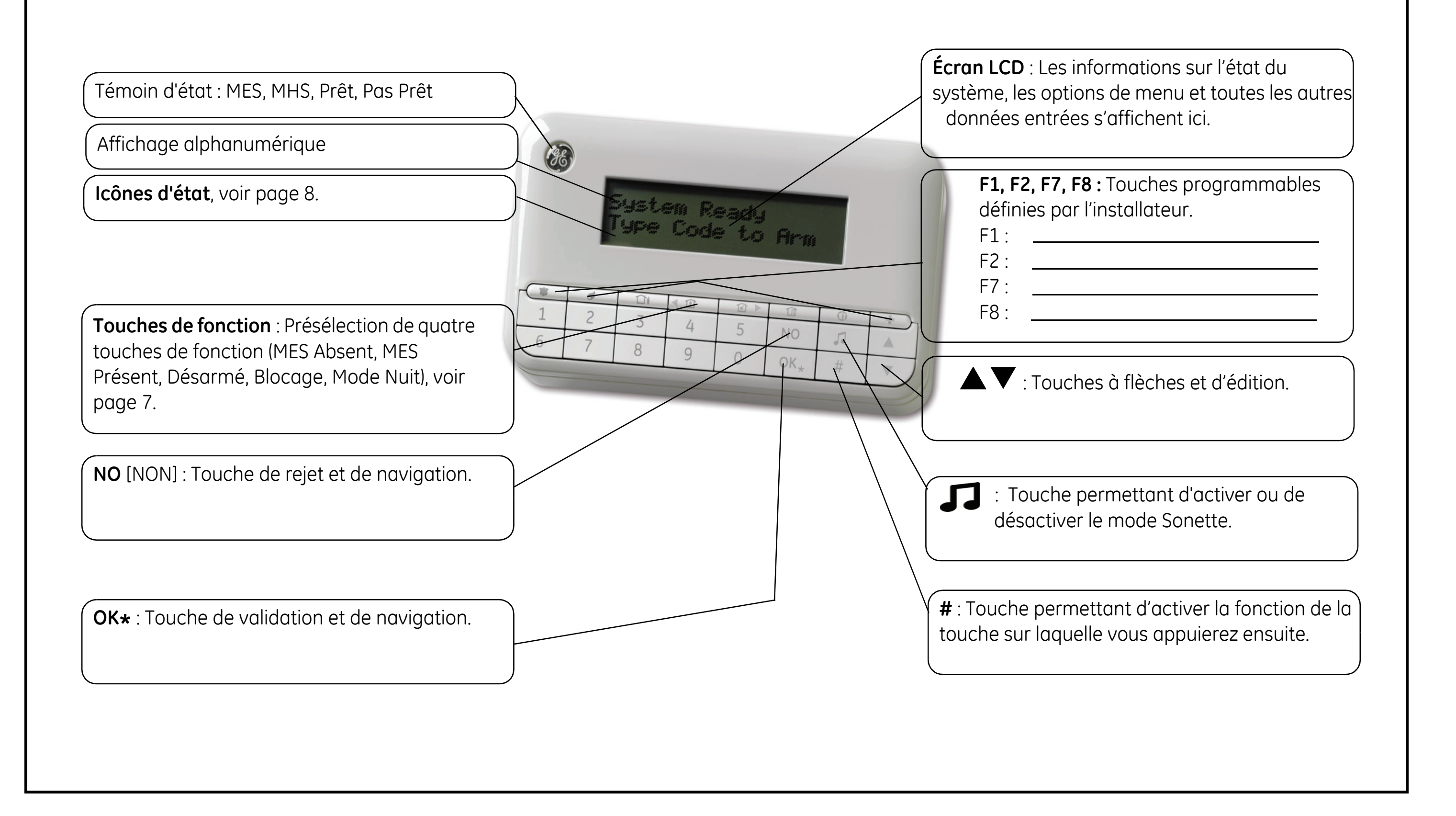


Schéma des menus



Clavier LCD


Témoin d'état : MES, MHS, Prêt, Pas Prêt
Affichage alphanumérique
Icônes d'état, voir page 8.
Touches de fonction : Présélection de quatre touches de fonction (MES Absent, MES Présent, Désarmé, Blocage, Mode Nuit), voir page 7.
NO [NON] : Touche de rejet et de navigation.
OK∗ : Touche de validation et de navigation.
Écran LCD : Les informations sur l'état du système, les options de menu et toutes les autres données entrées s'affichent ici.
F1, F2, F7, F8 : Touches programmables définies par l'installateur.
F1 : ____________
F2 : ____________
F7 : ____________
F8 : ____________
▲▼ : Touches à flèches et d'édition.
: Touche permettant d'activer ou de désactiver le mode Sonette.
: Touche permettant d'activer la fonction de la touche sur laquelle vous appuierez ensuite.
System Ready
Type Code to Arm
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
NO
OK∗
#

Touches du clavier



MES Absent

Appuyez sur cette touche pour armer le système en mode MES Absent.



MES Présent

Appuyez sur cette touche pour armer le système en mode MES Présent. Dans le menu, appuyez sur cette touche pour revenir au début du message LCD.



Désarmer

Appuyez sur cette touche pour désarmer la partition sélectionnée. Cette touche fonctionne en mode multipartition uniquement. Dans le menu, appuyez sur cette touche pour aller à la fin du message LCD.



Bloquer des zones

Appuyez sur cette touche pour sélectionner (ou désélectionner) une zone à bloquer.



Mode Nuit

Appuyez sur cette touche pour armer le système en mode Nuit.



Sonette

Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver le mode Sonette.

F1, F2, F7, F8

Ces touches peuvent être programmées par l'installateur, afin d'exécuter des fonctions spécifiques.



Appuyez sur les touches à flèches pour "voyager à travers" les options d'un menu. En mode multipartition ou lorsque vous n'êtes pas dans un menu :

- Appuyez sur ▲ pour afficher les zones bloquées.
- Appuyez sur ▼ pour afficher les zones en faute.

Lorsque vous modifiez du texte et des numéros de téléphone :

- Appuyez sur ▲ pour écraser ou insérer le texte.
- Appuyez sur ▼ pour effacer le texte.

NO

- Appuyez sur **NO** pour annuler une modification dans la sélection du menu **ou**
- Naviguer vers un niveau supérieur de la structure de menu **ou**
- Annuler une séquence lors de la saisie de données numériques.

OK*

- Appuyez sur **OK** pour activer le menu **ou**
- Confirmer les modifications sélectionnées **ou**
- Avancer dans la structure de menu **ou**
- Terminer une séquence lors de la saisie de données numériques.

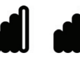
#

Lorsque vous modifiez du texte et des numéros de téléphone :

- Appuyez sur **#◀** pour vous déplacer sur le premier caractère ou chiffre.
- Appuyez sur **# ▶** pour vous déplacer sur le dernier caractère ou chiffre.
- Appuyez sur # ▼ pour effacer les caractères, depuis votre position actuelle jusqu'au dernier caractère ou chiffre.

Icônes LCD

Icône		Description
 	**Alimentation**	Si l'alimentation est présente, l'icône de gauche s'affiche. Si l'alimentation n'est pas présente, l'icône de droite s'affiche.
	**Blocage de zones**	En mode MULTIPARTITION, l'icône de gauche s'affiche dès que une zone dans la partition est bloquée. En mode SIMPLE PARTITION, l'icône de droite s'affiche dès que une zone est bloquée.
	**Armé totalement/ partiellement**	En mode MULTIPARTITION, l'icône MES Absent (à gauche) s'affiche uniquement si TOUTES les partitions sont ARMEES, tandis que l'icône MES Présent (à droite) s'affiche uniquement si QUELQUES partitions sont ARMEES.
 	**Mode Présent/Nuit**	En mode PARTITION, l'icône Présent (à gauche) s'affiche si armé en mode Présent, et l'icône NUIT (à droite) si la fonction de nuit est activée.
	**Absent**	En mode PARTITION, l'une de ces icônes s'affiche si armé totalement, celle de gauche si N'IMPORTE QUELLE zone est bloquée, celle de droite si AUCUNE zone est bloquée.

Icône		Description
	**Sonette**	En mode SONETTE, cette icône est ACTIVEE, sinon elle est DESACTIVEE.
	**Incendie**	Cette icône indique qu'une zone incendie ou la fonction clavier incendie a été activée.
   		Cette icône indique la grandeur du champ de lien RF
	**Faute batterie**	Si la batterie du clavier est faible, cette icône CLIGNOTE.
	Alarm	Cette icône CLIGNOTE en cas de condition d'alarme.
	Faute	Cette icône indique un défaut du système (par ex. défaut zone jour, détecteur RF perdu).
	**Service**	Cette icône est ACTIVEE s'il ya une faute technique dans la système. Vous pouvez afficher un message de service avec la touche **#**.
	**Prêt à armer**	Si le système est PRET à être armé, l'icône du signe V s'affiche. Si le système n'est PAS PRET à être armé, l'icône du signe V disparaît. Si la partition est prêt pour être armée de manière forcée, elle clignote.

Utilisation des menus NX-10

Menu utilisateur (Quick User menu)

Vous pouvez accéder à certaines options de menu sans avoir à entrer de code utilisateur, via le menu utilisateur (Quick User menu). Appuyez sur la touche OK puis sur les touches ▲▼ pour accéder au Quick User menu et le parcourir.

Changer la langue du clavier

Pour changer la langue du clavier, appuyez plusieurs fois sur **OK** pour rechercher la langue souhaitée. Voir page 22 pour plus d'informations.

Menu utilisateur

Votre code utilisateur vous permet d'exécuter certaines fonctions du clavier par le menu utilisateur. Le code utilisateur maître vous permet d'exécuter TOUTES les fonctions du clavier. Un utilisateur maître est la seule personne autorisée à modifier les informations et droits utilisateur dans le système. Pour accéder au menu utilisateur, appuyez sur **OK** dans l'écran par défaut, puis entrez votre code utilisateur. Seules les options de menu auxquelles vous avez accès s'affichent. Appuyez sur ▲▼ pour naviguer dans le menu utilisateur.

Remarque
Votre clavier peut fonctionner un peu différemment, selon la façon dont il a été configuré.

Navigation dans les menus

▲▼ Appuyez sur les touches à flèches pour vous déplacer dans les différentes options de menu.
Le Quick user menu et le menu utilisateur contiennent des fonctions, telles que Utilisateurs, Bloquer Zones, ...

Appuyez sur **#** ▲ pour consulter la même option de menu, pour l'entrée précédente de la liste. Par exemple, si vous consultez le code utilisateur de l'Utilisateur 2, appuyez sur **#** ▲ pour afficher le code de l'Utilisateur 1.

Appuyez sur **#** ▼ pour consulter la même option de menu, pour l'entrée suivante de la liste. Par exemple, si vous consultez le code utilisateur de l'Utilisateur 2, appuyez sur **#** ▼ pour afficher le code de l'Utilisateur 3.

Quitter le menu utilisateur

- Appuyez sur la touche **##** pour afficher l'invite *OK pour quitter* (si vous modifiez les données, appuyez d'abord sur **NO**).
- À cette invite, appuyez sur **OK** pour quitter le menu utilisateur.

Remarque
Le clavier peut quitter le système de menus après le délai d'expiration et revenir à l'écran par défaut.

Préparation du système

Avant de pouvoir armer votre système, vous devez vous assurer que toutes les zones (des portes et des fenêtres) sont fermées. Un message LCD s'affiche si le système n'est pas prêt à être armé et l'icône du signe V disparaît.

1. Si votre système n'est PAS prêt à être armé, vérifiez si une porte ou une fenêtre n'est pas restée ouverte.

Système Pas Prêt
Info: Tapez ▼

2. Appuyez sur ▼ pour afficher toutes les zones ouvertes.



- Toutes les zones ouvertes s'affichent. Fermez toutes les zones avant d'armer le système. Si vous tentez d'armer le système malgré les zones ouvertes, le clavier émet un bip.

nnn Ouvert
<description>

- Toutes les zones en sabotage s'affichent. Une alarme sabotage indique une panne du système ; vous devez contacter votre installateur.

nnn Sabotage
<description>

3. Appuyez sur la touche **OK** ou **NO** pour revenir à l'écran par défaut.



4. Appuyez sur ▲ pour afficher toutes les zones bloquées. Pour plus d'informations sur la blocage des zones, reportez-vous à la page 17.



5. Toutes les zones bloquées s'affichent.

nnn Blocage
<description>

6. Le système est prêt à être armé.

Système Prêt
Armer?Tapez code

Armement et désarmement à l'aide d'un clavier simple partition

Un clavier peut être programmé comme un clavier simple partition ou un clavier multi-partitions. Un clavier simple partition vous permet d'armer uniquement une partition, tandis qu'un clavier multi-partitions vous permet d'armer une ou plusieurs partitions. Les deux modes de clavier vous permettent de bloquer des zones au sein des partitions que vous avez choisi d'armer. Pour plus d'informations sur la blocage des zones, reportez-vous à la page 17.

1. Pour armer, tapez sur la touche **NO** [NON] et puis entrez votre code utilisateur. Si programmé par l'installateur, vous pouvez également armer par la touche MES rapide.

   .... Système Prêt
   Armer?Tapez code

2. Le clavier émet plusieurs bips et l'armement du système commence.

   .... Système Armé
   Veuillez Sortir

3. Quittez les locaux. Le bip du clavier s'accélère durant les 10 dernières secondes du temps de sortie pour signaler à l'utilisateur que le temps de sortie est presque terminé..

   .... 

4. Lorsque la temporisation arrive à expiration, le système s'arme et le clavier émet un signal sonore continu pendant 2 secondes.

   .... Système Armé
   Chaque Zone OK

Désarmement du système

....

1. Lorsque vous ouvrez la porte pour entrer dans une zone sécurisée, le temps d'entrée se déclenche et le clavier émet un signal sonore continu.

   .... Tapez code pour
   Désarmer

2. Entrez votre code utilisateur.

   .... 

3. Votre système est désarmé et le bip du clavier cesse.

   .... Système Prêt
   Armer?Tapez code

Armement et désarmement à l'aide d'un clavier multi-partitions

Un clavier multi-partitions vous permet d'armer un ou plusieurs partitions. La touche de mise en service Absent arme le système dans son ensemble (à l'exception des zones bloquées). La touche de mise en service Présent arme votre système (à l'exception des zones intérieures et bloquées), autorisant des personnes à rester dans les locaux. Pour plus d'informations sur la blocage des zones, reportez-vous à la page 17.

1. Pour armer, tapez sur la touche **NO** [NON] et puis entrez votre code utilisateur.

   Système Prêt
   Armer?Tapez code

2. Le statut actuel des partitions dans le système s'affiche.
   ✓ Partition désarmé. ▬ Partition partiellement armé. ■ Partition totalement armé.

   1 2 3 4
   ✓ ✓ ▬ ✓

3. Appuyez sur le numéro de la partition pour l'inclure dans le groupe de partitions à armer (ou à désarmer). Appuyez sur **0** pour sélectioner tous les partitions.

4. Les partitions sélectionnées sont signalées par un « **?** ». Dans l'exemple, les partitions 1 et 4 sont sélectionnées.

   1 2 3 4
   ? ✓ ▬ ?

- Appuyez sur pour armer en mode Absent ou sur pour armer en mode Présent. Appuyez sur pour armer en mode Nuit.
- Lorsque la temporisation de sortie arrive à expiration, les partitions sélectionnées s'arment et le clavier émet un signal sonore continu pendant 2 secondes.

  1 2 3 4
  ■ ✓ ▬ ■

- Sélectionnez les partitions et appuyez sur lors de la temporisation de sortie pour annuler l'armement des partitions sélectionnées.

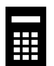
Remarque : Lorsque vous ouvrez la porte pour entrer dans une partition sécurisée, la temporisation d'entrée se déclenche, le message *Tapez code pour Désarmer* s'affiche et le clavier émet un signal sonore continu. Il s'arrête lorsque vous désarmez les partitions sélectionnés.

1 2 3 4
✓ ✓ ✓ ✓

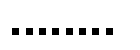
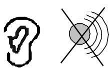
Désarmement du système après une alarme

Il existe différents types d'alarme. Une alarme intrusion et une alarme d'autoprotection (sabotage) déclenchent une sirène continue. Une alarme incendie déclenche une sirène intermédiaire. Pour toutes ces alarmes, le clavier émet un bip rapide. Pour plus d'informations sur la marche à suivre en cas d'alarme incendie, reportez-vous à la page 14.

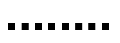
1. Entrez votre code pour désarmer le système.

2. La sirène s'arrête, ainsi que le bip du clavier, et la mémoire de l'alarme s'affiche.

3. La mémoire de l'alarme affiche la ou les zones où l'alarme s'est déclenchée. Dans l'exemple, il s'agit d'une alarme intrusion en zone 8.



8 Alarme Mémo
Zone 8

4. Utilisez les touches ▲▼ pour parcourir les différentes zones répertoriées dans la mémoire d'alarme.





OK

5. Appuyez sur **OK**. Le système est prêt à être armé.

Système Prêt
Armer?Tapez code

Remarque : Vous pouvez afficher la mémoire d'alarme à tout moment, à partir du menu commande ou du menu utilisateur. Accédez au menu commande en appuyant sur **OK** puis sur la touche ▼, sélectionnez ensuite *Mémo Alarme* et appuyez sur **OK**.

Remise à zéro des détecteurs incendie (reset)

Une alarme incendie peut se produire lorsque votre système est armé ou désarmé. Elle déclenche une sirène intermédiaire et le clavier émet un bip rapide. L'icône d'alarme incendie s'affiche. Pour arrêter une alarme incendie, entrez votre code utilisateur. Vous devez également réarmer les détecteurs incendie après une alarme incendie.

1. Entrez votre code utilisateur pour arrêter l'alarme. La sirène s'éteint et le bip du clavier s'arrête. L'icône d'alarme incendie s'affiche toujours.

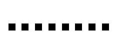




2. La mémoire de l'alarme affiche la ou les zones où l'alarme incendie a eu lieu.

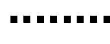
```
6 Alarme Mémo
Zone 6
```

3. Utilisez les touches ▲▼ pour parcourir les différentes zones répertoriées dans la mémoire d'alarme. Appuyez sur **OK** pour sortir de la mémoire.






4. Dans l'écran par défaut, appuyez sur **OK**.




5. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *RAZ détecteur incendie* et appuyez sur **OK**.

```
Menu utilisateur
RAZ détecteur >
```

6. Les détecteurs incendie sont réarmés, l'icône d'alarme incendie disparaît et le système est prêt à être armé de nouveau.

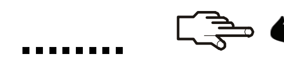
```
Système Prêt
Armer?Tapez code
```

Utilisation des boutons panique

Le clavier est pourvu de 3 boutons panique. Ils peuvent être utilisés pour l'activation manuelle d'une alarme incendie, alarme médicale et alarme panique. Les boutons panique doivent être programmée par l'installateur.

Incendie

Appuyez sur la touche d'alarme incendie. Une sirène intermédiaire se déclenche, le clavier émet un bip et un rapport est envoyé à la centrale de télésurveillance.



Médical

Appuyez sur la touche d'alarme médicale. Un rapport est envoyé à la centrale de télésurveillance.



Panique

Appuyez sur la touche panique. Une sirène continue se déclenche, le clavier émet un bip rapide et un rapport est envoyé à la centrale de télésurveillance.



Remarque : Si l'installateur a programmé une alarme panique silencieuse, un rapport est envoyé à la centrale de télésurveillance, mais la sirène et le clavier n'émettent aucun son.

Affichage de l'état des zones

Vous pouvez afficher toutes les zones ouvertes et les zones bloquées. Toutes les zones qui ne sont pas dans ces listes sont fermées et fonctionnent normalement. Pour afficher les zones ouvertes et les zones bloquées, appuyez sur **OK**.

1. Appuyez sur ▼ pour afficher toutes les zones ouvertes.



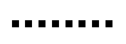
2. Toutes les zones ouvertes ou en sabotage s'affichent.

```
nnn Ouvert
<description>
```

3. Appuyez sur **OK** ou **NO** pour revenir à l'écran par défaut.

```
Système Prêt
Armer?Tapez code
```

4. Appuyez sur ▲ pour afficher toutes les zones bloquées.





5. Toutes les zones bloquées s'affichent.

```
nnn Blocage
<description>
```

6. Appuyez sur **OK** ou **NO** pour revenir à l'écran par défaut.

```
Système Prêt
Armer?Tapez code
```

Remarque : Lors d'un aperçu des zones ouvertes, vous pouvez bloquer immédiatement n'importe quelle zone affichée comme de normal avec la touche de bloccage sur le clavier.



La zone ouverte est bloquée et le clavier affiche une étoile à côté du numéro de la zone.

```
*1 Ouvert
Zone 1
```

Bloccage d’une ou de plusieurs zones

Vous pouvez définir une ou plusieurs zones à bloquer lors de l’armement du système. La sélection s’annule lorsque vous désarmez le système. Pour bloquer des zones, appuyez sur **OK** et entrez votre code utilisateur pour accéder au menu utilisateur.

1. À l’aide des touches ▲▼, sélectionnez *Bloquer Zones* et appuyez sur **OK**.





OK

2. Les zones sont affichées par groupes de huit. Sélectionnez le groupe contenant la zone que vous souhaitez bloquer.

```
Bloquer Zones
Zones 1-8
```

3. Une liste de toutes les zones auxquelles vous avez accès s’affiche. Parcourez la liste et appuyez sur **OK** pour bloquer une zone spécifique.

```
Zones 1-8
(2) Hall
```

4. Pour débloquer une zone, sélectionnez la zone et appuyez sur **OK**.







OK

Remarque : L’installateur peut configurer le clavier de manière à ce qu’il indique lorsqu’une zone est bloquée. Lorsque vous armez le système et qu’une zone a été bloquée, le clavier émet un bip rapide.

Vous pouvez également bloquer des zones en utilisant la touche de bloccage sur le clavier. Appuyez sur cette touche pour sélectionner une zone à bloquer. L'invite *Tapez N° zone* s'affiche. Saisissez le numéro de zone et appuyez sur **OK**. Répétez cette action pour les zones suivantes que vous souhaitez bloquer. Pour débloquer une zone, saisissez de nouveau la numéro de la zone.

```
Tapez No. zone
    2
```

Remarque : L'installateur peut configurer le clavier pour qu'il requiert le code utilisateur lors de la sélection des zones à bloquer.



Modification de votre code et nom utilisateur

Pour changer votre nom ou votre code utilisateur, appuyez sur **OK** et entrez votre code utilisateur. Vous devez avoir des droits utilisateur maître pour le faire. L'utilisateur courant n'a pas les droits d'accès pour modifier son propre nom ou code utilisateur. L'utilisateur maître par défaut dans un nouveau système est *Utilisateur 1* et le code utilisateur maître par défaut est **1234**. Pour des raisons de sécurité, vous devez le changer par votre propre code confidentiel dès que vous commencez à utiliser le système.

1. A l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Utilisateurs*, sélectionnez un groupe d'utilisateurs, un numéro d'utilisateur et appuyez sur **OK**.

   Utilisateurs
   +Codes 1 - 10

2. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Program.Code* et appuyez sur **OK**. Votre code s'affiche, sous la forme d'une ligne de chiffres ou de tirets.

   
   ▲▼ OK

3. Introduisez un nouveau code utilisateur à quatre ou à six chiffres.

   
   OK

4. Les chiffres saisis écrasent le code existant. Si votre code s'affiche sous forme de tirets, ceux-ci se changent en étoiles. Appuyez sur **OK**.

   Program.Code
   *____

5. Si votre code s'affiche sous forme d'étoiles, saisissez-le de nouveau pour le confirmer. Appuyez sur **OK**.

   Confirmer le code
   ****

6. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Nom* et appuyez sur **OK**. Votre nom d'utilisateur s'affiche.

   
   
   
   OK

7. Appuyez sur ▲ pour écraser ou insérer le texte. Appuyez sur ▼ pour effacer le texte.

   ▲ ▼

8. Introduisez un nouveau nom contenant jusqu'à 15 caractères, puis appuyez sur **OK**.

   Nom
   Jean

Modification du nom et code d’un autre utilisateur

Pour modifier le nom ou le code d’un autre utilisateur, entrez un code utilisateur maître. À l’aide des touches ▲▼, sélectionnez *Utilisateurs* et appuyez sur **OK**.

1. Une liste de tous les utilisateurs s’affiche. Ils sont affichés par groupes de 10.

   Codes 1 - 10
   +(1) Jean Dupont

2. Sélectionnez le groupe d’utilisateurs. À l’aide des touches ▲▼, sélectionnez le numéro utilisateur approprié et appuyez sur **OK**.

   ▲▼ OK

3. Sélectionnez ensuite *Program.Code*, puis appuyez sur **OK**. Le code s’affiche, sous la forme d’une ligne de chiffres ou de tirets.

   Program.Code
   - - - -

4. Introduisez un nouveau code utilisateur. Les chiffres saisis s’affichent ou les tirets se changent en étoiles. Appuyez sur **OK**

   OK

5. Si le code s’affiche sous forme d’étoiles, introduisez le code de nouveau pour le confirmer. Appuyez sur **OK**.

   Confirmer le code
   ****

6. Pour effacer un code utilisateur, séléctionnez *Effacer code*, puis appuyez sur **OK**. Le code de l’utilisateur est effacé du système.

   ▲▼ OK

7. Sélectionnez *Nom* et appuyez sur **OK**. Le nom de l’utilisateur s’affiche.

   Nom
   Anne Lanthier

8. Appuyez sur ▲ pour écraser ou insérer le texte. Appuyez sur ▼ pour effacer le texte. Saisissez un nom contenant jusqu’à 15 caractères, puis appuyez sur **OK**.





OK

Modification des autorisations de code

Vous pouvez définir l'autorisation d'un utilisateur d'armer ou de désarmer le système, d'utiliser des sorties, envoyer des rapports MES/MHS et bloquer des zones. Vous pouvez également définir le code de l'utilisateur comme code maître et spécifier les partitions auxquels l'utilisateur a accès. Pour ce faire, appuyez sur **OK** et entrez un code utilisateur maître. Dans un nouveau système, l'*utilisateur 1* est l'utilisateur maître par défaut. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Utilisateurs* et appuyez sur **OK**.

1. Une liste de tous les utilisateurs s'affiche. Ils sont affichés par groupes de 10.

```
Codes 1 - 10
+(1) Jean Dupont
```

2. Sélectionnez le groupe d'utilisateurs. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez le numéro utilisateur approprié et appuyez sur **OK**.

▲▼ OK

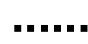
Pour choisir les fonctions qu'un utilisateur peut réaliser

- À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Attributs* et appuyez sur **OK**. Une liste des autorisations utilisateur s'affiche. Consultez le glossaire pour plus d'informations.



OK

- Parcourez la liste des autorisations et appuyez sur **OK** pour attribuer l'autorisation à l'utilisateur sélectionné. Choisissez **NO** pour revenir.



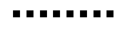


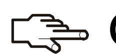
NO

Important : Lorsque l'autorisation *Sorties utilis.* est sélectionné pour l'utilisateur, cet utilisateur perd ses autorisations et ne peut plus modifier les informations utilisateur ! N'oubliez pas de configurer cet attribut pour les codes utilisateur courants uniquement !

Spécifier à quelle(s) partition(s) l'utilisateur a accès.

- À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Partitions* et appuyez sur **OK**. Les partitions auxquels l'utilisateur peut accéder s'affichent.




OK

- Appuyez sur un numéro de partition pour l'attribuer à l'utilisateur sélectionné. Appuyez de nouveau sur ce numéro pour annuler l'accès à la partition. Appuyez sur **OK**.

```
Partitions
1 _ 3 4
```

Programmer l'heure et la date du système

Pour programmer l'heure et la date du système, appuyez sur **OK** et entrez un code utilisateur principal.

1. Sélectionnez ensuite *Date/heure* , puis appuyez sur **OK**.



2. La date et l'heure seront affichées. Selon la configuration définie par l'installateur, l'horloge s'affiche au format 12 ou 24 heures. La date s'affiche comme suit : jj.mm.aaaa.



3. Appuyez sur la touche ▲ pour avancer l'heure ou sur la touche ▼ pour la retarder. Vous pouvez également entrer les chiffres avec le clavier.



4. Appuyez sur **OK** pour accepter la modification. Appuyez sur **NO** pour annuler la modification.

OK NO

Configuration des paramètres du clavier

Vous pouvez modifier la langue du clavier, ainsi que le niveau sonore du ronfleur de clavier. Lorsque vous entrez votre code utilisateur, le menu s'affiche dans la langue associée à votre code. Vous pouvez changer la langue sans avoir à entrer votre code. Les langues disponibles sont configurées par l'installateur.

Pour modifier la langue

1. Appuyez sur **OK**. Appuyez de nouveau sur **OK** pour afficher l'écran dans une langue différente. .... OK OK
2. Appuyez plusieurs fois sur **OK** jusqu'à la langue qui vous convient. Toutes les options de menu s'affichent dans la langue choisie. Vous pouvez alors utiliser le clavier normalement. .... OK

Pour changer le niveau sonore du ronfleur de clavier

1. Appuyez sur **OK** et entrez un code utilisateur. .... OK





2. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Volume Ronfleur* et appuyez sur **OK**. ....

Menu Utilisat.
Volume Ronfleur

3. Le volume actuellement défini s'affiche sous la forme d'un diagramme horizontal. ....

Volume

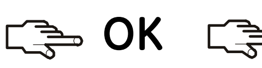
----

4. Appuyez sur ◀  pour diminuer le volume ou sur  ▶ pour l'augmenter, puis appuyez sur **OK**. .... ◀/▶ OK

Configuration de l'affichage LCD

Vous pouvez modifier le contraste de l'affichage LCD, ainsi que la clarté du rétro-éclairage. Le contraste de l'affichage LCD comporte 10 niveaux. La clarté de l'affichage LCD comporte 16 niveaux.

1. Appuyez sur **OK** et entrez un code utilisateur.

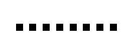





2. Sélectionnez ensuite *Contraste LCD*, puis appuyez sur **OK**. Le contraste actuellement défini s'affiche sous la forme d'un diagramme horizontal.




3. Appuyez sur  pour diminuer le contraste ou sur ▶ pour l'augmenter, puis appuyez sur **OK**.

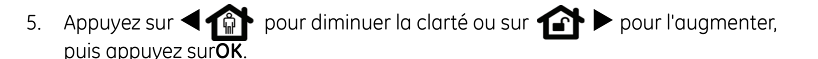
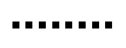




4. Sélectionnez ensuite *Clarté LCD*, puis appuyez sur **OK**. La luminosité actuellement définie s'affiche sous la forme d'un diagramme horizontal.



5. Appuyez sur ◀ pour diminuer la clarté ou sur ▶ pour l'augmenter, puis appuyez sur**OK**.




6. Sélectionnez ensuite *Eclairage toujours ON*, puis appuyez sur **OK**.



7. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Activé* ou *Désactivé* et appuyez sur **OK** pour activer ou désactiver le rétroéclairage permanent. L'option est uniquement disponible sur le clavier filaire.





Lecture du journal

Le journal contient le détail de tous les événements survenus depuis la mise en marche du système. La description de l’événement contient les éléments suivants :

L1 :	Type d'événement NP Nom de partition
L2 :	HH:MM JJ/MM NU/NZ JOURNAL du nom utilisateur/zone
Type d'événement :	Le type d'événement qui s'est produit.
NP :	Le numéro de partition dans lequel l'événement a eu lieu.
Nom de partition :	Le nom de partition dans lequel l'événement a eu lieu.
Nom de zone/utilisateur :	Le nom de zone ou le nom utilisateur.
NU/NZ:	Numéro utilisateur, numéro de zone ou de module.
HH:MM:	L'heure et la minute auxquelles l'événement a eu lieu.
JJ/MM :	Jour et mois où l'événement a eu lieu.
JOURNAL :	Position de l’événement dans le journal.

Pour lire le journal, appuyez sur **OK** et entrez un code utilisateur maître.

1. Sélectionnez *Journal*, puis appuyez sur **OK**. Le dernier événement ajouté au journal s'affiche.

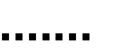
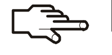




2. Dans l'exemple, une alarme s'est déclenchée en zone 48, dans le partition 3 (*Entrepôt*), à 17h32 le 25 septembre. Aucun rapport n’a été envoyé à la centrale de télésurveillance.

```
Alarme G3 Entrepôt
 17:32 25/09  48
```

3. Appuyez sur 🏠 ▶ pour faire défiler l'écran horizontalement et afficher la suite de la description de l’événement.

4. Dans l'exemple, l'alarme a lieu dans la zone 48 (affectée du nom de zone *Bureau*). Ceci est le 28ème événement du journal.

```
Entrepôt
48 Bureau 028
```

5. Appuyez sur les touches ▲▼ pour parcourir le journal.





Modification des numéros de téléphone

Un signal d'alarme peut être envoyé à votre téléphone portable. Dans certains cas, vous pouvez changer le numéro de téléphone vers lequel les rapports sont envoyés, à condition que les numéros de téléphone existants sont configurés pour utiliser un protocole « Sirène » ou « Vocal » et si l'installateur a autorisé l'utilisateur de modifier les numéros de téléphone. Appuyez sur **OK** et entrez votre code utilisateur.

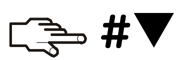
1. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *No. de téléphone* et appuyez sur **OK**. .... ▲▼ OK
2. Une liste des numéros de téléphone (1 à 3) s'affiche. Sélectionnez le numéro approprié, puis appuyez sur **OK**. ....

```
N° de téléphone
N° tél 1
```

3. Appuyez sur ◀ ou sur ▶ pour passer au chiffre requis. Appuyez sur la touche ▼ pour effacer un seul chiffre. .... ◀/▶



4. Appuyez sur **#**◀ pour revenir au début du numéro de téléphone, puis appuyez sur **#**▼ pour supprimer le numéro entier. .... #◀



5. Entrez un nouveau numéro et appuyez sur **OK**. ....





Configuration des modules X-10 (contrôle de l'éclairage)

Le menu «Modules X-10» vous permet de mettre en marche des modules X-10 situés à l'intérieur de la maison, depuis votre clavier. Par exemple, vous pouvez allumer/éteindre tous les éclairages de la maison. Pour ce faire, vous devez adjoindre à chaque module X-10 une commande programmable. Vous devez ensuite utiliser le clavier pour affecter la commande à la module X-10 et définir la maison contenant les modules X-10.

1. Appuyez sur **OK** et entrez votre code utilisateur. .... OK

2. Sélectionnez ensuite *Modules X-10*, puis appuyez sur **OK**. ....

```
Menu Utilisat.
+Modules X-10
```

3. La liste de tous les modules X-10 configurables du système s'affiche. Chaque module X-10 possède un numéro d'identification unique. ....

```
Modules X-10
+Module 1
```

4. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez la module approprié et appuyez sur **OK**. .... ▲▼ OK

5. Sélectionnez *N° de module*, puis le «Numéro Module X-10» (1-16) associée à la module sélectionné. ....

```
Module 1
N° de module
```

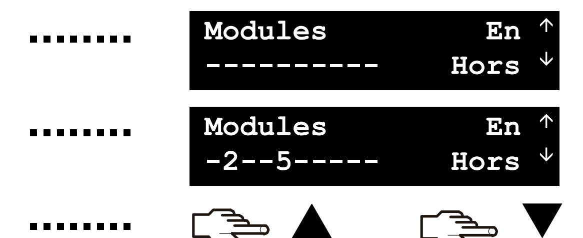
6. Sélectionnez ensuite *X-10 Code maison*, puis le «Code Maison» à l'aide des touches ▲▼. Le code maison est toujours une seule lettre (A-P). ....

```
Module 1
X-10 Code maison
```

Activation du système X-10

Le menu «Modules X-10» vous permet de mettre en marche des modules X-10 situés à l'intérieur de la maison, depuis votre clavier. Pour ce faire, appuyez sur **OK** et appuyez sur la touche ↓ pour accéder au menu commande. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Modules X-10* et appuyez sur **OK**.

1. La liste de tous les modules X-10 configurés dans le système s'affiche. Chaque module est doté d'un numéro unique.
2. Appuyez sur le numéro correspondant pour ajouter le module à l'ensemble de modules sélectionnés. Dans l'exemple, les modules 2 et 5 sont sélectionnés.
3. Appuyez sur ▲ ou sur ▼ pour mettre en marche ou arrêter tous les modules sélectionnés. Les modules seront mis en marche ou arrêtés, en fonction de leur statut actuel.



Téléchargement des données

L'installateur peut utiliser un logiciel de téléchargement pour programmer votre système depuis un ordinateur à distance. Pour des raisons de sécurité, il ne peut pas effectuer cette opération sans votre autorisation. Pour permettre à l'installateur de charger des données, configurez la centrale pour qu'elle réponde à l'appel de téléchargement en provenance de l'ordinateur de l'installateur. Pour télécharger des données, configurez la centrale pour qu'elle envoie un appel à l'ordinateur de l'installateur.

- Appuyez sur **OK** et accédez au menu utilisateur grâce à la touche ▼. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Téléchargement* et appuyez sur **OK**.





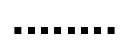
Démarrer une session téléchargement

1. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Lancer Téléch.* et appuyez sur **OK**.




OK

2. La centrale appelle l'ordinateur. Le téléchargement commence lorsque l'appel obtient une réponse.



```
Lancer Téléch.
En cours...
```

Accepter une session téléchargement

1. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Répondre Appel* et appuyez sur **OK**.





OK

2. La centrale répond à l'ordinateur et le chargement commence.

```
Répondre Appel
En cours...
```

Mise à l'essai du système

Vous pouvez réaliser différents tests sur votre système, afin de vous assurer que le système de sécurité fonctionne correctement. Pour effectuer une vérification du service (si le message "Appel Service" est affiché), il est suffisant d'accéder au menu utilisateur. Pour exécuter le test de déplacement, vous devez entrer un code utilisateur maître.

1. Pour tester chaque zone du système, après avoir entré un code utilisateur maître, sélectionnez *Test de Déplac.*, puis appuyez sur **OK**. Entrez dans chaque zone et vérifiez les détecteurs (portes/fenêtres).



2. La sonnette «ding-dong» retentit lorsque vous activez une zone et le statut de cette zone s'affiche sur l'écran LCD. Si le carillon ne retentit pas, essayez de nouveau d'activer la zone.
3. Entrez le code utilisateur maître pour quitter le teste de marche déplacement.



4. Pour afficher les problèmes du système (une faute batterie ou une perturbation de ligne téléphonique, par exemple), sélectionnez *Affich.Service.* et appuyez sur **OK**.



5. Si des problèmes ont été détectés, un message service s'affiche sur l'écran LCD. Consultez la rubrique page 31 pour obtenir plus d'informations.

Message service

Remarque : Utilisez les touches ▲▼ pour parcourir les résultats du test de déplacement et du contrôle Service sur l'écran LCD.

Ajouter / Supprimer des cartes

Si vous avez installé un lecteur de proximité, vous pouvez utiliser une carte de proximité pour activer diverses fonctions du clavier, en plaçant la carte devant le lecteur. En tant qu'utilisateur maître, vous pouvez ajouter une ou plusieurs cartes au système ou supprimer des cartes existantes. Pour ce faire, appuyez sur **OK** et entrez un code maître. À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Lecteur NX-17xx* et appuyez sur **OK**.

1. Pour ajouter une carte, à l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Ajouter Carte*, puis appuyez sur **OK**.

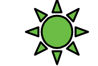


2. Entrez le numéro d'utilisateur à affecter à la carte, puis appuyez sur **OK.**
   Le témoin lumineux LED 1 des lecteurs activés se met à clignoter.

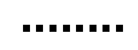
```
Entrer No Util.
123
```

3. Scannez la carte. Si elle n'est pas encore répertoriée dans le système, elle est ajoutée et le témoin LED 1 cesse de clignoter.





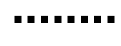
4. Pour ajouter plusieurs cartes, à l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Ajouter Cartes*, puis appuyez sur **OK**. Observez les instructions de l'étape 2 et scannez la première carte.

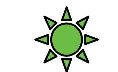


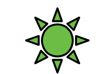




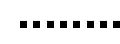
5. Si la carte d'utilisateur n'est pas encore répertoriée dans le système, elle est ajoutée et le témoin LED 1 continue à clignoter, indiquant que vous pouvez scanner la carte suivante.







6. Pour effacer une carte, à l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Effacer Carte*, puis appuyez sur **OK**. Observez les instructions de l'étape 2 et scannez la carte.

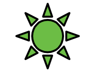






7. Les données de la carte d'utilisateur correspondant au numéro entré de nouveau sont effacées et le témoin LED 1 cesse de clignoter.





Remarque : 40 secondes après avoir terminé de scanner les cartes, tous les lecteurs du système sont mis à jour avec les données des nouvelles cartes utilisateur.

Indications de service

L'écran LCD affiche des messages de service lorsque le système exige l'intervention de votre installateur d'alarme. Si vous ne pouvez résoudre le problème signalé, contactez votre installateur. Lorsque le clavier émet des bips en raison d'une condition de service, appuyez sur la touche # pour afficher les messages.

	Raison	Action
Centrale Courant excessif	Un courant excessif (p.e. court-circuit) a été détecté dans l'alimentation de la centrale.	Contactez votre installateur.
Centrale Défaut Sirène	Une interruption (rupture de câble) a été détectée dans le raccordement de la sirène intérieure (haut-parleur ou sirène).	Contactez votre installateur.
Centrale Sabo Boîtier	Le boîtier de la centrale a été ouvert. Il est possible qu'on a commis un sabotage.	Vérifiez si le boîtier est endommagé. S'il ne l'est pas, refermez-le soigneusement.
Centrale Défaut Lig. Tél.	La ligne téléphonique connectée à la centrale ne fonctionne pas correctement.	Assurez-vous que la ligne téléphonique est correctement branchée.
Centrale Défaut Comm.	La centrale a vainement essayé de transmettre un rapport d'alarme vers le centre de gardiennage.	Assurez-vous que la ligne téléphonique est correctement branchée.

Indications de service

	Raison	Action
Centrale Temps Perdu	Votre système a été mis complètement sans tension. L'horloge du système doit à nouveau être programmée.	Voir page 21 pour plus d'informations sur le réglage de l'horloge système.
Centrale Défaut Alim.	La tension secteur n'est pas branchée sur votre système.	Contrôlez le fusible dans la boîte à fusibles. Contactez votre installateur.
Centrale Batterie faible	La tension de la batterie de secours est trop basse ou la batterie de secours n'est pas branchée.	Contactez votre installateur.
Extension Courant excessif	Un courant excessif (p.e. court-circuit) a été détecté dans l'alimentation de l'extension.	Contactez votre installateur.
Extension Défaut transmission	Un module de communication supplémentaire a vainement essayé de transmettre un rapport d'alarme vers la centrale de télésurveillance.	Assurez-vous que le service téléphonique est disponible et que le module est connecté et fonctionne correctement.
Extension Défaut Alim.	La tension secteur n'est pas branchée sur l'alimentation d'un module d'extension.	Rebranchez l'alimentation secteur et assurez-vous qu'elle fonctionne correctement.

Indications de service

	Raison	Action
Extension Déf. Batterie	La tension de la batterie de secours de l'alimentation d'une extension est trop basse ou cette batterie de secours n'est pas branchée.	Contactez votre installateur.
Extension Sabo boîtier	Un boîtier, contenant un module optionnel, a été ouvert. Le boîtier du clavier à codes a été ouvert.	Vérifiez si le boîtier est endommagé. S'il ne l'est pas, refermez-le soigneusement.
Extension Anomalie	Un module d'extension ou un clavier ne répond plus à la centrale.	Assurez-vous que le module est correctement connecté à la centrale.
Extension Défaut Sirène	Une interruption a été détectée dans le raccordement de la sirène du module optionnel.	Contactez votre installateur.
Faute Zone Tapez OK	Une zone pose un problème. Appuyez sur **OK** pour identifier la ou les zones concernées, ainsi que la nature du problème.	Contactez votre installateur.

Glossaire

Mémoire d'alarme	Liste répertoriant les alarmes survenues depuis le dernier armement du système, ainsi que leur emplacement depuis le dernier armement du système.
Partition	Groupe de zones fonctionnant ensemble. Une partition est également appelé un secteur ou un group.
MES/MHS	Option de menu attribuant un code à l' utilisateur qui armera ou désarmera le système, en fonction de son statut actuel.
Armé	Les partitions sélectionnées sont protégées.
Armer après fermeture	Option de menu qui affecte un code à l' utilisateur sélectionné pour armer le système après un certain temps uniquement.
Uniquement MES?	Option de menu attribuant un code à l' utilisateur qui peut uniquement armer le système.
Bloquer zones	Option de menu spécifiant les droits de l' utilisateur sélectionné, pour bloquer des zones. (partition de menu *Attribut*)
	Option de menu spécifiant les zones à bloquer.
Zones bloquées	Zones laissées pas protégées lorsque le reste du système est armé. Une personne peut y entrer sans déclencher d'alarme.
Ronfleur	Sortie audio locale à faible volume sonore, généralement située dans le clavier.
Centrale de télésurveillance	Emplacement distant destiné à contrôler les signaux et les rapports envoyés par les systèmes d'alarme et à apporter de l'assistance, si nécessaire.
Sorties Utilis.	Option de type Oui/Non permettant d'activer et de désactiver des sorties. **Important :** Lorsque l'attribut *Sortie* est sélectionné pour l'utilisateur, cet utilisateur perd ses droits ! N'oubliez pas de configurer cet attribut pour les codes utilisateur courants uniquement !
Centrale	Partie centrale d'un système d'alarme, chargée du contrôle des modules de détection et de l' activation des différents modules de signalisation.
RAZ détecteur incendie	Option de menu qui réarme les détecteurs incendie après une alarme. L'icône d'alarme incendie s'affiche (et le clavier émet un bip si vous armez) jusqu'à ce que les détecteurs aient été reconfigurés.
Désarmé	Les zones sélectionnées ne sont pas protégées.
Journal	Journal temporaire contenant la liste de toutes les alarmeset défauts survenues au sein du système (armé ou désarmé).
Module d'extension	Module pouvant être ajouté à la centrale pour étendre ses fonctionnalités. Par exemple, un clavier, un module audio ou un lecteur de carte.
Installateur	Personne chargée de l'installation et de la programmation du système.

Glossaire

Buzzer du clavier	Signal sonore émis par le clavier. Ce buzzer peut être programmé pour se déclencher en diverses occasions.
Code maître	Option de menu attribuant un code maître à l'utilisateur sélectionné. Il s'agit d'un code armement/désarmement permettant de programmer d'autres codes utilisateur, dans la mesure où il a accès aux mêmes partitions que le code utilisateur.
Mode multi-partition	Mode à l'aide duquel une centrale peut armer plusieurs partitions.
Sorties	Option de menu définissant les droits utilisateur permettant de contrôler les sorties auxiliaires de la centrale. Ces sorties doivent être programmée par la personne en charge de l'installation.
Défaut zone	Zone dont l'état empêche l'armement du système. Une zone ouvertes possède généralement une porte ou une fenêtre ouverte (zone ouverte) ou a subi un incident d'autoprotection (zone en autoprotection).
Rapport MES/MHS	Option de menu qui définit le code d'un utilisateur pour rapporter les armements (fermeture) et les désarmements (ouverture).
Détecteur	Appareil qui permet de détecter les intrusions et lessignale à la centrale. Les détecteurs peuvent être des contacts de porte et de fenêtre ou tout autre module utilisé pour informer la centrale d'une situation donnée.
Mode simple partition	Mode à l'aide duquel le clavier peut armer un seul partition uniquement.
Sabotage	Interférence avec le système, par exemple un boîtier ouvert.
Téléchargement	Logiciel d'administration capable de lire les données logicielles de programmation du système (chargement) ou de modifier ou de remplacer les données du système, si nécessaire (déchargement).
Attributs utilisateur	Option de menu affichant les autorisations utilisateur.
Code utilisateur	Code à quatre ou six chiffres, utilisé pour armer ou désarmer le système et accéder au menu Utilisateur.
Zone sans fil	Détecteur qui transmet des données à la centrale via un récepteur radio, au lieu d'une connexion filaire classique.
Zone	Endroit protégé par un ou plusieurs détecteurs.

Remplacement de batterie

N'importe quel utilisateur peut remplacer les batteries du clavier sans fil qui alimente le rétroéclairage (2 pièces). Seul l'utilisateur maître est autorisé à remplacer les batteries de fonctionnement (quatre pièces).

Remplacement des batteries du rétroéclairage

La procédure de remplacement des batteries de rétroéclairage se déroule comme suit :

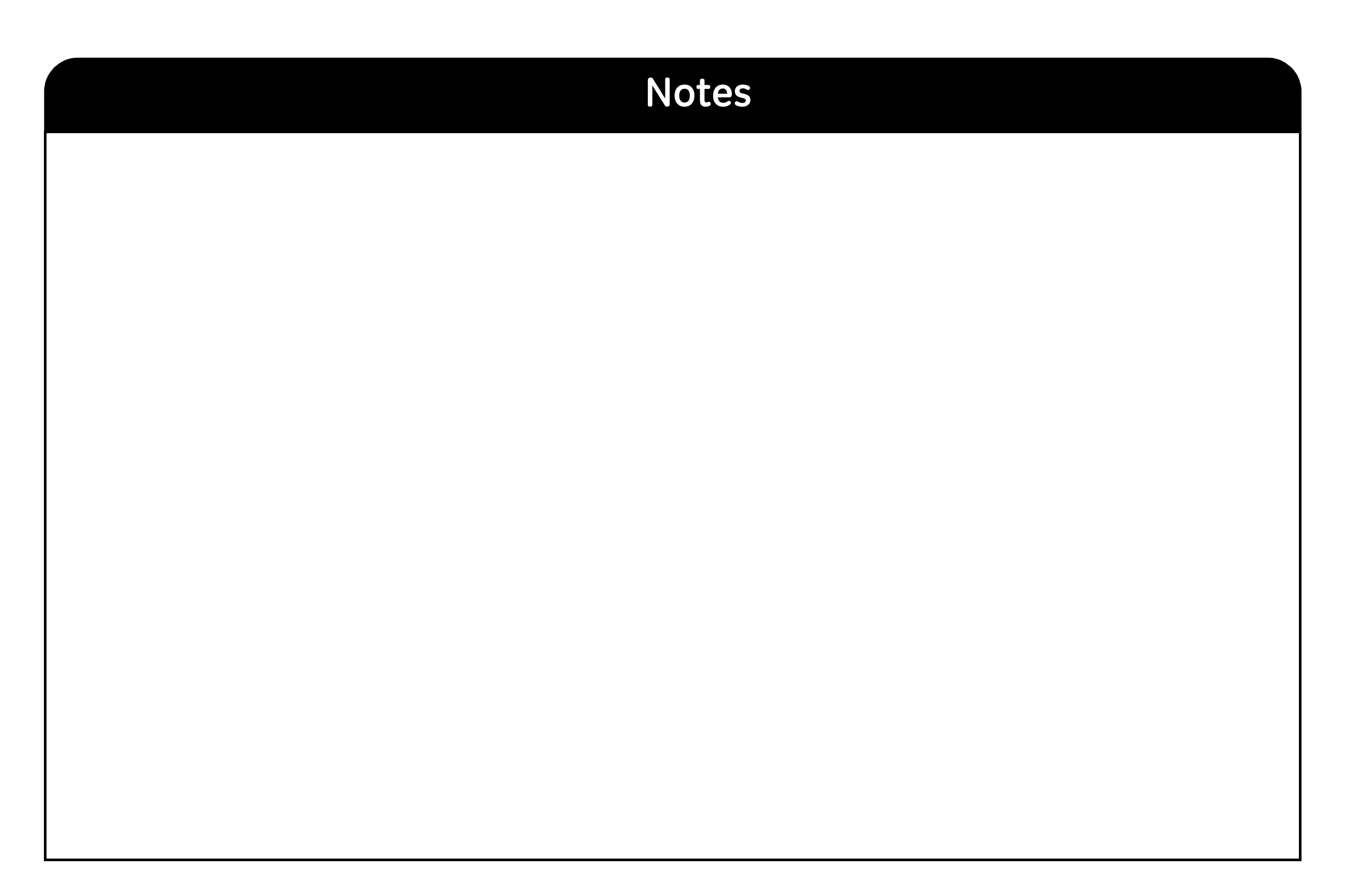
- Retirez le clavier sans fil du mur s'il est situé à cet endroit. Selon la configuration sélectionnée par l'installateur, l'utilisateur peut ou non retirer le clavier du mur.
- Appuyez avec les pouces sur le couvercle du compartiment à batteries du rétroéclairage au dos de boîtier du clavier et faites glisser le couvercle vers le bas.
- Remplacez les deux batteries avec deux nouvelles batteries AA Duracell ou Energizer. N'utilisez pas un type de batteries différent.
- Replacez le couvercle du compartiment des batteries.
- Mettez les vieilles batteries au rebut selon les réglementations locales.

Remplacement des batteries de fonctionnement

L'utilisateur maître est autorisé à effectuer le remplacement de batteries de fonctionnement selon la procédure suivante :

- Désarmez le système.
- Appuyez sur **OK** et entrez votre code utilisateur maître pour utiliser le menu utilisateur.
- À l'aide des touches ▲▼, sélectionnez *Remplacez Batt*. et appuyez sur OK. Notez que l'option *Remplacez Batt*. du menu utilisateur n'est uniquement disponible que si toutes les partitions sont désarmées.
- Ouvrez le compartiment des batteries du rétroéclairage comme décrit ci-dessus.
- Dévissez les deux vis à l'intérieur du compartiment des batteries du rétroéclairage.
- Ouvrez le compartiment des batteries de fonctionnement et remplacez les quatre batteries. Vous avez 5 minutes pour terminer cette opération. Vous ne pouvez utiliser que des batteries AA Duracell ou Energizer.
- Après avoir remplacé les batteries, vous avez 30 secondes pour fermer le compartiment des batteries.
- Si le message « *Quitter:Tapez #* » s'affiche, appuyez sur la touche # pour revenir au fonctionnement normal du clavier.


ATTENTION : Les piles sont susceptibles d'exploser ou de causer des brûlures si elles sont rechargées, incorrectement assemblées ou désassemblées ou exposées au feu ou à des températures élevées. Suivez les instructions pour les batteries lorsque vous jetez les batteries utilisées et/ou selon les réglementations locales en vigueur. Gardez hors de la portée des enfants.


Notes

1068041

CE